

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**BUNGA RINDIANTIKA  
NPM 2213054004**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-ISTIQOMAH

OLEH

BUNGA RINDIANTIKA

Masalah dalam penelitian ini adalah pada kreativitas anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui *one group Pretest-Posttest design* dengan sampel sebanyak 22 anak. kelas B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen penilaian kreativitas anak yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* dengan nilai  $Z = -4,121$  dan  $p < 0,000$ . Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,5292 atau 52,91% yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media balok memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap kreativitas anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun, khususnya pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

**Kata kunci:** Media Balok, Kreativitas, Anak Usia Dini, Pre-Eksperimen

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF BLOCK MEDIA USE ON THE CREATIVITY OF 5-6 YEAR-OLD CHILDREN IN AL ISTIQOMAH KINDERGARTEN

By

BUNGA RINDIANTIKA

The problem in this study is that the creativity of children aged 5-6 years has not developed optimally. This study aims to determine the effect of using block media on the creativity of children aged 5-6 years at Al-Istiqomah Kindergarten Bandar Lampung. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method through one group *Pretest-Posttest* design with a sample of 22 children. Class B. Data collection techniques are carried out through observation using a child's creativity assessment instrument that has been tested for validity and reliability. Data analysis uses the Wilcoxon and N-Gain tests. The results of the study showed a significant difference between the *Pretest* and *Posttest* scores with a Z value = -4.121 and  $p < 0.000$ . The results of the N-Gain calculation showed an average of 0.5292 or 52.91% which is in the moderate category. This shows that the use of block media provides a fairly effective increase in children's creativity. Thus, it can be concluded that the use of block media has a significant effect on increasing the creativity of children aged 5-6 years, especially in the aspects of refinement, flexibility, originality, and elaboration.

**Keywords:** Block Media, Creativity, Early Childhood, Pre-Experimental

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-ISTIQOMAH**

**Oleh**

**BUNGA RINDIANTIKA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TK AL- ISTIQOMAH BANDAR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Bunga Rindiantika**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213054004**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Dosen pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



**Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**  
NIP 198402142008012007



**Devi Nawangsasi, M.Pd.**  
NIP 198309102024212016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002

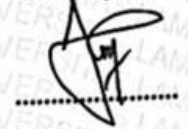
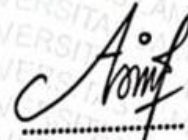
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**

**Sekretaris : Devi Nawangsasi, M.Pd.**

**Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Abet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**

**NIP-198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Mei 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Rindiantika

NPM : 2213054004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Istiqomah” adalah asli penelitian saya yang tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Mei 2026  
Yang membuat pernyataan



Bunga Rindiantika  
NPM 2213054004

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Bunga Rindiantika, dilahirkan di Way Kanan pada tanggal 15 Oktober 2005 sebagai anak keempat dari 4 bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Nangcik dan Ibu Maelda. Penulis memiliki kakak yang bernama Reda Wirdana, Umar Husen dan Imam Rohmodon.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar (SD) pada tahun 2010-2016 di SDN 01 Blambangan Umpu, lalu melanjutkan Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2016-2019 di SMP Negeri 01 Blambangan Umpu dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2019-2022 di SMA Negeri 01 Blambangan Umpu, Penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melalui Jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi).

Sebagai bentuk penerapan ilmu perkuliahan, penulis telah melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) selama 30 hari di TK Dharma Wanita Pertiwi, Desa Penawar Baru, Tulang Bawang pada tahun 2025. Selanjutnya pada tahun yang sama, sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Penawar Baru, Tulang Bawang.

## **MOTTO HIDUP**

“Rahasia agar bisa maju adalah memulai”  
**(Mark Twain)**

“Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan  
anda dapat mengubah dunia”  
**(Nelson Mandela)**

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya  
bersama kesulitan itu ada kemudahan”  
**(Q.S Al-Insyirah: 5-6)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim...**

Segala puji bagi Allah Ta'ala Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan segala nikmat dan anugerah-Nya. Sholawat serta salam yang selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai Suri Teladan kami umat muslim. Sebagai rasa terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

### **Bapak Nangcik**

Sosok lelaki hebat yang tak pernah mengeluh demi masa depanku. Terima kasih atas setiap keringat, kerja keras, dan do'a yang selalu bapak langitkan untukku. Gelar ini adalah hadiah kecil untuk segala lelahmu.

### **Ibu Maelda**

Terima kasih atas kasih sayang segala pengorbanan, air mata, dan keikhlasanmu dalam membimbingku hingga detik ini. Persembahan kecil ini kupersembahkan sebagai wujud baktiku atas setiap do'a yang telah kau berikan untuk kesuksesanku.

### **Reda Wirdana, Umar Husen dan Imam Rohmodon**

Terima kasih atas segala bantuan baik materi maupun moril kasih sayang yang diberikan selama peneliti menempuh studi serta menjadi penghibur dikala lelah. Panutan yang selalu memberikan motivasi untuk pantang menyerah, gelar ini adalah hasil dari dukungan kalian.

### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Istiqomah” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
6. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Devi Nawangsasi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan

penelitian ini.

8. Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
10. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
11. Baini, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Al-Istiqomah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Lucia Untari, S.Pd. selaku wali kelas B di TK Al-Istiqomah yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas B.
13. Peserta didik kelas penelitian TK Al-Istiqomah yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
14. Muhammad Reza Pahlevi, terima kasih banyak telah menemani dan selalu memberi semangat kepada penulis sejak tahun 2016 hingga pada saat ini.
15. Sahabat-sahabat penulis Firda Kusuma, Alisa Mulia Wati, dan Dera Nadila. Terima kasih karena selalu ada dalam berbagai situasi. Kalian bukan hanya mendengarkan, tetapi juga menenangkan jika diriku sedang tidak baik-baik saja, kalian selalu memberikan solusi untukku ketika aku merasa kebingungan. Semoga kita bisa menjadi orang yang sukses di kemudian hari.
16. Teruntuk sepupu penulis Gresia Rosi Chofifah, S.Ked. Ir. Nursella Vilar Ivada, S.Ars., M.Ars. Elysa Sabella Laurita, S.T., terima kasih kalian sudah banyak membantu penulis dalam segala hal dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan pendidikan sehingga dapat menggapai gelar S.Pd.
17. Teruntuk sahabat SMP penulis Gresia Rosi Chofifah, Langgeng Akbar Nugroho, Hengki, Ihsan Fadillah Putra, Igusti Ngurah Arya Guntur Pratama, Muhammad Irwan Pratama, dan Bella Srigusdini. Terima kasih karena kalian telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya di Universitas Lampung.

18. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2022, khususnya kelas B, terima kasih atas kebersamaan selama masa perkuliahan. Dukungan, tawa, dan keceriaan yang kalian bagikan telah menjadi penyemangat, sekaligus penghilang lelah di setiap proses penyusunan skripsi ini.
19. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, ide, dan dukungan yang telah diberikan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 20 Mei 2026

Penulis,



Bunga Rindiantika  
NPM 2213054004

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Pengertian Kreativitas .....	10
2.1.1 Kreativitas Pada Anak Usia Dini .....	12
2.1.2 Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak.....	15
2.1.3 Pengembangan Kreativitas Anak.....	16
2.1.4 Strategi Pengembangan Kreativitas Anak .....	18
2.1.5 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas .....	20
2.2 Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	23
2.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	23
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	24
2.3 Media Balok.....	25
2.3.1 Manfaat Media Balok .....	26
2.3.2 Jenis-Jenis Balok.....	27
2.3.3 Bermain Media Balok dalam Pengembangan Kreativitas Anak....	29
2.3.4 Tahapan Bermain Balok dalam Pembelajaran .....	30
2.4 Teori Belajar Behaviorisme .....	31
2.5 Kerangka Berpikir.....	32
2.6 Hipotesis Penelitian .....	34
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
3.1 Desain Penelitian .....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	36

3.3.1 Populasi Penelitian .....	36
3.3.2 Sampel Penelitian .....	36
3.4 Prosedur Penelitian .....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6 Variabel Penelitian.....	37
3.7 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	38
3.7.1 Variabel X (Media Balok) .....	38
3.7.2 Variabel Y (Kreativitas) .....	39
3.8 Instrumen Penelitian .....	39
3.9 Analisis Uji Instrumen Penelitian .....	43
3.9.1 Uji Validitas.....	43
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	44
3.10 Teknik Analisis Data.....	45
3.11 Analisis Uji Hipotesis .....	46
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	47
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
4.3 Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	59
4.4 Pembahasan.....	61
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sebelum Uji Validitas .....	39
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sesudah Uji Validitas .....	41
3. Hasil Item Uji Validitas .....	44
4. Kriteria Nilai $r$ .....	44
5. Data Anak Kelas B usia 5-6 tahun .....	47
6. Tahap Kegiatan .....	48
7. Persentase Hasil <i>Pretest</i> terhadap Kreativitas.....	50
8. Persentase Hasil <i>Posttest</i> terhadap Kreativitas .....	56
9. Persentase Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
10. Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57
11. Perhitungan Persentase Dimensi Kreativitas Anak.....	58
12. Uji Statistik (Uji <i>Wilcoxon</i> ).....	60
13. Uji Statistik (Nilai <i>N-Gain</i> ).....	60

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	34
2. Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	35
3. Rumus Uji Validitas.....	43
4. Hasil Uji Reliabilitas.....	45
5. Rumus Interval.....	45
6. Rumus Uji <i>Wilcoxon</i> .....	46
7. Grafik kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kreativitas anak .....	57
8. Grafik kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kreativitas anak berdasarkan dimensi .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian .....	74
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	75
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	76
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	77
5. Surat Izin Penelitian .....	78
6. Surat balasan Izin Penelitian .....	79
7. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	80
8. Rubrik Penilaian Sebelum Uji Validitas Variabel Y (Kreativitas) .....	81
9. Rubrik Penilaian Setelah Uji Validitas Variabel Y (Kreativitas) .....	86
10. Lembar <i>Ceklist</i> Penilaian Anak .....	90
11. Surat Permohonan Uji Validitas .....	92
12. Surat Kesiediaan Validator .....	94
13. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	95
14. Data Penilaian Uji Coba Instrumen di TK Alam Al-Khair.....	96
15. <i>Output</i> Uji Validitas Menggunakan <i>IBM SPSS 25 Version</i> .....	97
16. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Menggunakan <i>IBM SPSS 25 Version</i> .....	99
17. Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	100
18. Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	101
19. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	102
20. <i>Output</i> Uji <i>Wilcoxon</i> & Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> .....	120
21. Dokumentasi Foto <i>Pretest</i> .....	121
22. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Pertama .....	123
23. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Kedua .....	126
24. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Ketiga.....	129
25. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Keempat .....	132

26. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Kelima.....	135
27. Dokumentasi Foto <i>Treatment</i> Hari Keenam .....	138
28. Dokumentasi Foto Hasil <i>Posttest</i> .....	141

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada pembentukan dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, seperti koordinasi tangan dan gerakan tubuh. Selain itu, pendidikan ini juga mendorong perkembangan kecerdasan, termasuk kemampuan berpikir, kreativitas, emosi, dan spiritual. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang berguna untuk mengembangkan kecerdasan pada anak salah satunya yaitu, pada kreativitas anak usia dini (Noorbaiti, 2018). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting sebagai fondasi awal dalam menumbuhkan kreativitas anak secara optimal.

Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran serta aktivitas (Fakhriyani, 2016). Mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini merupakan hal yang sangat penting, karena anak usia dini masih berada pada masa keemasan atau *golden age*. Masa *golden age* merupakan awal dari tahapan usia berikutnya. Pada masa ini, anak lebih sensitif dalam merespons dan memproses berbagai pengalaman yang diterimanya secara cepat. Anak mampu meniru, mengingat, dan meniru segala sesuatu yang dilihat atau dialami. Di masa ini, anak lebih suka bermain dan melakukan kegiatan yang mereka anggap menyenangkan (Amelia et al., 2025). Dengan stimulasi yang tepat, anak akan lebih mudah mengeksplorasi ide-idenya, mengekspresikan diri, serta membangun dasar kreativitas yang bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan, termasuk

melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas juga bisa disebut sebagai kemampuan anak untuk menciptakan ide baru serta mampu mengadaptasi ide-ide dari guru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Kreativitas juga merupakan kegiatan yang bisa menghasilkan sesuatu yang baru melalui kegiatan bermain (Srimani, 2020). Membangun kreativitas bisa melatih anak untuk mengamati, bertanya, berkomunikasi, berpikir, dan menyampaikan semua hal tersebut baik dalam bentuk ide maupun mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru. Selain itu, kreativitas juga bisa meningkatkan kualitas hidup dan membantu anak dalam mencari solusi dari suatu permasalahan (Amelia et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak usia dini perlu difasilitasi melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan upaya memberi anak kesempatan untuk mengungkapkan kemampuan kreatifnya. Bermain juga membantu anak merasakan benda-benda yang nyata, menghadapi tantangan, dan mencari cara baru untuk menemukan sesuatu. Anak bisa belajar menggunakan media permainan dengan cara yang berbeda dan mendapatkan pengalaman baru. Selain itu, bermain juga dapat membantu anak berpikir dan bertindak dengan imajinasinya, serta daya ingat yang tinggi, sehingga sangat penting untuk pertumbuhan kreativitas pada anak (Fakhriyani, 2016). Dengan demikian, bermain tidak hanya menjadi aktivitas menyenangkan bagi anak, tetapi juga sarana edukatif yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, ada beberapa indikator perkembangan kreativitas menurut Permendikbud 81A Tahun 2013 adalah anak memiliki rasa ingin tahu, kreatif, percaya diri, disiplin dan mandiri (Noorbaiti, 2018). Dengan memahami indikator perkembangan kreativitas, orang tua dan pendidik dapat memberikan dukungan yang tepat agar potensi anak berkembang secara optimal dengan menggunakan media permainan.

Media permainan adalah media yang digunakan anak-anak untuk berkreativitas, mendapatkan kesenangan, dan menstimulasi pertumbuhan serta perkembangan fisik, kognitif, motorik, sosial dan kreativitas anak. Oleh sebab itu, media

permainan sangat penting bagi anak usia dini, karena anak belum bisa berpikir secara abstrak dan masih berpikir secara konkret. Anak perlu belajar dengan benda yang nyata agar tidak merasa kesulitan dalam memahami apa yang sedang disampaikan oleh gurunya. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memanfaatkan media yang sederhana salah satunya yaitu, menggunakan media permainan balok. Melalui permainan balok, anak dapat berimajinasi, bereksplorasi, serta membangun berbagai bentuk sesuai idenya, sehingga secara tidak langsung dapat melatih kemampuan berpikir kreatif pada anak.

Media balok merupakan salah satu alat permainan yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Saat anak memainkan balok, kesabaran mereka ikut dilatih karena anak harus menyusun balok satu per satu sampai menjadi bangunan atau bentuk yang diinginkan oleh anak. Anak juga harus fokus agar hasil yang dibuat tidak roboh. Selain itu, permainan balok juga dapat mendorong kemampuan berpikir anak, karena anak belajar mencari keseimbangan, memilih panjang atau lebar balok yang tepat untuk digunakan (Septianingtyas & Khasanah, 2023) Hal ini menunjukkan bahwa permainan balok berperan penting dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, baik kognitif, motorik, sosial-emosional maupun kreativitas pada anak usia dini.

Balok diperkenalkan kepada anak dalam berbagai bentuk dan ukuran. Setiap bentuk memiliki warna yang sama dan berbeda. Bahan yang digunakan adalah kayu yang ringan dan tidak berbahaya bagi anak. Bentuk balok yang dikenalkan mencakup persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, balok panjang, lingkaran dengan lubang di tengah dan berbagai bentuk lainnya. Tujuan dari bermain balok yaitu, untuk mendorong anak-anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dengan cara membuat sesuatu, sesuai dengan apa yang anak pikirkan melalui kegiatan bermain (Suryana & Desmila, 2022). Dengan bermain balok, anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide baru, melatih koordinasi motorik, serta belajar memecahkan masalah yang sederhana.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung pada tanggal 13 Agustus 2025 sampai dengan 15 Agustus 2025 di kelas B1 dan

B2, ditemukan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal. Kondisi ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, di mana sebagian besar kegiatan masih berpusat pada guru sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan ide dan imajinasinya masih terbatas.

Pada kegiatan pembelajaran, guru biasanya memberikan contoh terlebih dahulu kemudian meminta anak mengerjakan tugas sesuai dengan contoh tersebut. Sebagian besar anak cenderung meniru hasil yang dicontohkan guru tanpa melakukan modifikasi atau menambahkan ide baru. Ketika guru menuliskan kata "ikan" dan memberikan gambar ikan sebagai contoh, anak-anak mengikuti contoh tersebut secara persis dan tidak menunjukkan upaya untuk mengembangkan gagasan lain yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menghasilkan ide yang beragam masih rendah.

Selain itu, anak juga belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk menghasilkan karya yang berbeda dari contoh yang diberikan. Saat diberikan alat mewarnai, sebagian besar anak menggunakan warna yang sama seperti contoh yang ditunjukkan guru. Anak terlihat ragu untuk menentukan pilihan sendiri dan lebih sering bertanya kepada guru mengenai warna yang harus digunakan. Beberapa anak bahkan meminta guru untuk memeriksa pekerjaannya secara berulang karena takut hasil yang dibuat tidak sesuai dengan contoh.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Ketika diberikan kegiatan yang dianggap sulit, beberapa anak langsung mengatakan "tidak bisa" sebelum mencoba mengerjakannya. Anak cenderung menunggu bantuan guru dibandingkan berusaha mencari cara sendiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sikap ini menunjukkan bahwa anak belum terbiasa mengeksplorasi kemampuan dan gagasannya secara mandiri.

Pada saat kegiatan bermain, sebagian besar anak memilih aktivitas yang sama setiap hari dan jarang mencoba permainan baru. Anak terlihat lebih nyaman melakukan kegiatan yang sudah sering dilakukan dibandingkan mencoba aktivitas yang berbeda. Ketika guru menawarkan pilihan permainan lain, hanya sedikit

anak yang menunjukkan minat untuk mencobanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa fleksibilitas berpikir anak masih perlu dikembangkan agar anak lebih terbuka terhadap pengalaman dan ide baru.

Selain itu, ketika menghadapi kesulitan dalam bermain atau menyelesaikan tugas, beberapa anak memilih berhenti dan tidak melanjutkan kegiatan. Misalnya, saat hasil yang dibuat tidak sesuai dengan keinginannya atau ketika mengalami kesulitan menyusun suatu bentuk, anak langsung meninggalkan pekerjaannya dan meminta bantuan guru. Anak belum menunjukkan usaha untuk mencoba alternatif lain atau mencari solusi atas kesulitan yang dihadapi. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak dalam mengembangkan dan mempertahankan ide masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditandai dengan kecenderungan anak hanya meniru contoh yang diberikan guru, belum mampu menghasilkan karya yang berbeda, cepat mengatakan "tidak bisa" sebelum mencoba, memilih aktivitas yang sama setiap hari, serta mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lebih optimal, salah satunya melalui penggunaan media balok unit. Pemilihan balok unit sebagai media dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan berikut.

Pertama balok unit memiliki karakteristik yang mendukung kebebasan bereksplorasi. Media balok memiliki karakteristik antara lain termasuk media tiga dimensi, tahan lama atau awet, mudah dimainkan, mudah untuk didapatkan, dan luwes serta mudah diubah sesuai dengan keinginan anak. Sifat luwes inilah yang menjadi keunggulan utama balok unit, karena anak tidak terikat pada satu bentuk bangunan tertentu, melainkan bebas menciptakan berbagai konstruksi sesuai imajinasinya. Dengan fleksibilitas ini, anak dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk dan struktur tanpa batasan.

Kedua, balok unit bersifat *open-ended* sehingga lebih optimal dalam merangsang kreativitas. Bermain balok merupakan contoh jenis bermain bebas (*open ended play*), yaitu permainan yang memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi secara bebas sesuai dengan imajinasinya. Balok unit juga memiliki berbagai macam warna yang dapat menarik perhatian anak. Ketiga, balok unit hadir dalam berbagai bentuk geometri yang bervariasi. Balok unit mencakup berbagai bentuk dan ukuran, sehingga sangat cocok untuk memperkenalkan konsep geometri dasar. Anak dapat belajar membedakan bentuk melalui proses menyusun, merangkai, atau mengelompokkan balok berdasarkan bentuk tertentu. Keberagaman bentuk pada balok unit memungkinkan anak untuk menciptakan karya yang lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Guru menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari anak lebih sering diberikan aktivitas yang berfokus pada kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) serta penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA). Akibatnya, kesempatan anak untuk mengeksplorasi ide, berimajinasi, dan menciptakan karya secara mandiri masih terbatas. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar anak masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan belum mampu menghasilkan gagasan atau karya yang beragam sesuai dengan imajinasi mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak di TK Al-Istiqomah masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi.

Kondisi di atas diperkuat dengan permasalahan yang terjadi di tempat lain. Penelitian terdahulu yang dilakukan (Apriliyani, 2020) Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Balok Pada Anak Di TK Pelita Sangubanyu Kabupaten Purworejo, penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK Pelita Sangubanyu dapat meningkat melalui permainan balok unit. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam indikator kelancaran, orisinal dan kerincian. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Khamaliyah et al., 2019) Pengaruh

Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang Banten, penelitian tersebut menunjukkan bahwa bermain pasir kinetik dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ipana, 2024) Pemanfaatan Loose Parts dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek yang terletak di Kabupaten Bangka Belitung, penelitian tersebut menunjukkan bahwa media loose parts sangat efektif sekali dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang peneliti gunakan, terdapat kelemahan penelitian pada bagian indikator “*flexibility*” yang akan peneliti kembangkan pada saat penelitian berlangsung guna menunjang peningkatan persentase keberhasilan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode observasi kualitatif dan kuantitatif, ada juga yang menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen *one group Pretest-Posttest design*. Pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelas kelas kontrol sebagai pembanding.

Berdasarkan uraian di atas, ditemukan masalah yang penting untuk diteliti terkait pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, peneliti tertarik untuk menyelidiki pengaruh dari pemanfaatan media balok terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak hanya meniru contoh yang diberikan oleh guru
2. Anak belum mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru
3. Anak cepat mengatakan “tidak bisa” sebelum mencoba
4. Anak memilih aktivitas yang sama setiap hari
5. Anak berhenti bermain ketika mengalami kesulitan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah maka peneliti membatasi masalah pada kreativitas anak usia 5-6 tahun yang belum berkembang secara optimal.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dicapai untuk menghasilkan manfaat dan aplikasi langsung dan tidak langsung dalam bidang pendidikan. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini akan bermanfaat dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang pengembangan kreativitas pada anak, serta dapat menjadi referensi untuk peneliti dan pembaca lain tentang pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan mengenai masalah tentang pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Kepala Sekolah  
Memberikan acuan dalam memanfaatkan media balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran.
- b. Guru  
Memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi guru dalam memanfaatkan media balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran.

c. Peneliti Selanjutnya

Memberikan informasi yang berguna untuk mengoptimalkan penggunaan media balok sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam merangsang kreativitas anak usia dini.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan seseorang, terutama dalam pendidikan. Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir secara bebas, orisinal, dan menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide, gagasan, solusi, atau produk yang baru, bernilai, dan sesuai dengan konteks yang dihadapi. Dalam pendidikan anak usia dini, kreativitas dipandang sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, bereksperimen, serta memecahkan masalah secara mandiri. Beghetto & Anderson (2022) menjelaskan bahwa kreativitas berkembang ketika individu diberikan kesempatan untuk menghadapi tantangan, mencoba berbagai kemungkinan solusi, dan mengembangkan ide secara fleksibel sesuai dengan situasi yang dihadapi. Sejalan dengan itu, Rahayu et al., (2021) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan potensi yang telah dimiliki anak sejak usia dini yang ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan gagasan baru, mengembangkan imajinasi, serta menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan melalui stimulasi dan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selanjutnya, kreativitas anak usia dini dapat diamati melalui beberapa aspek, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*), dan kemampuan mengembangkan gagasan secara rinci (*elaboration*). Menurut Amelia et al., (2025) yang mengacu pada teori

Torrance, *fluency* ditunjukkan melalui kemampuan anak menghasilkan banyak ide atau jawaban, *flexibility* melalui kemampuan menggunakan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah, *originality* melalui kemampuan menghasilkan gagasan yang unik dan berbeda dari orang lain, sedangkan *elaboration* terlihat dari kemampuan anak mengembangkan suatu ide dengan menambahkan berbagai detail sehingga menjadi lebih lengkap dan menarik. Keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dapat diamati melalui proses berpikir dan kemampuan anak dalam menghasilkan serta mengembangkan gagasan baru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, kreativitas tidak hanya muncul pada karya-karya besar, tetapi juga tampak dalam aktivitas sehari-hari ketika anak menggunakan imajinasi, mengombinasikan pengalaman yang dimiliki, memodifikasi gagasan, dan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pemikirannya sendiri. Kreativitas anak usia dini berkembang melalui berbagai pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, mengemukakan gagasan, serta menggunakan imajinasinya dalam berbagai situasi pembelajaran. Lingkungan belajar yang kaya stimulasi dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba berbagai kemungkinan baru dapat mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada anak (Suryadi, 2025). Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada anak sehingga anak memiliki kesempatan untuk menemukan, menciptakan, dan mengembangkan ide-ide baru sesuai dengan tahap perkembangannya.

Selain itu, Brainard (2026) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang sedang dihadapi melalui cara-cara yang terbaru dan tak biasa serta unik. Kemudian, hal yang terpenting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui oleh orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas tersebut merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Berdasarkan dari berbagai pandangan para ahli di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan dan menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Kreativitas bukan berarti harus menciptakan hal yang benar-benar baru, tetapi lebih kepada kemampuan menemukan cara atau solusi yang berbeda dan bermakna, meskipun itu baru bagi diri sendiri.

### **2.1.1 Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Kreativitas atau pemikiran kreatif merupakan kemampuan untuk mengenali berbagai solusi untuk suatu tantangan. Kreativitas merupakan bentuk tertinggi dari bakat. Ini menunjukkan bahwa anak-anak di usia dini yang memiliki bakat istimewa akan berpengaruh pada kreativitas mereka dalam menyelesaikan masalah. Jika kreativitas seorang anak meningkat, maka kemampuan anak untuk memecahkan masalah juga akan semakin baik. Selain itu kreativitas anak merupakan proses yang dilalui anak dalam melakukan, mempelajari, serta menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Dalam proses tersebut, anak membutuhkan stimulasi yang tepat dari guru, salah satunya melalui penyediaan berbagai media pembelajaran yang memungkinkan anak untuk memilih, mencoba, dan mengeksplorasi ide sesuai dengan imajinasinya (Amelia et al., 2025).

Melalui kegiatan tersebut, anak dapat menghasilkan sesuatu yang menarik berdasarkan pemikirannya sendiri. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini juga berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti berpikir lancar, fleksibel, orisinal, dan rinci. Meskipun kreativitas termasuk dalam aspek kognitif, namun pengembangannya melibatkan berbagai aspek lain seperti bahasa, motorik, sosial, dan emosional sehingga perlu diberikan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Kreativitas juga diakui sebagai aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena berperan dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan inovasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran anak (Nurjanah et al., 2024). Mengintegrasikan pemikiran

imajinatif dan kreatif ke dalam pengalaman belajar dan pendidikan dini anak-anak memberikan fondasi yang kaya bagi anak-anak untuk membangun dunia dimasa depan. Perilaku kreatif mengarahkan manusia ke arah kemungkinan masa depan yang lebih baik, mengingat bahwa kecerdasan dan kreativitas adalah alat yang diperlukan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam era teknologi maju. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan mendukung eksplorasi agar anak-anak dapat menumbuhkan imajinasi serta mengembangkan potensi kreatifnya secara optimal sejak usia dini.

Kemampuan kreativitas merupakan ciri kepribadian yang menetap sejak pada lima tahun pertama dari kehidupan. Hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan kreativitas anak dapat dilihat dari bagaimana mereka mampu mempertahankan kemampuan yang diperoleh sejak kecil untuk memahami hal-hal yang ketahui dan yang tidak ketahui oleh anak (Rahayu et al., 2023). Hal ini menyebabkan anak mulai mengolah setiap ide-ide kreatif berdasarkan pemikiran dan pertanyaan terkait sesuatu di luar dari apa yang biasa anak-anak pikirkan.

Menurut (Rahmat & Sum, 2017), kreativitas adalah komponen mendasar dalam lintasan perkembangan seorang anak. Sangat penting bagi anak-anak untuk memiliki kemampuan adaptif kreatif dan mahir dalam merancang solusi untuk berbagai tantangan yang mungkin mereka hadapi, termasuk yang melekat pada kehidupan itu sendiri. Rasa kreativitas yang dibudidayakan dengan baik akan menumbuhkan dan melahirkan pola pikir pemecahan masalah. Pemikiran solutif mencakup kapasitas untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh anak, di samping kompetensi untuk merumuskan strategi untuk mengatasi masalah ini.

Dalam konteks lain, Khasanah (2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kapasitas bawaan yang berada di dalam diri anak, dan upaya harus diarahkan ke arah optimalisasi. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai

kapasitas individu untuk menghasilkan ide-ide atau konstruksi baru berdasarkan imajinasi atau persepsi kognitif seseorang. Kreativitas mewujudkan kapasitas individu untuk menghasilkan pemikiran atau artefak orisinal yang dipupuk melalui serangkaian kegiatan inovatif yang berpuncak pada paradigma baru dan penggabungan wawasan dari beragam pengalaman Astuti & Aziz (2019). Kreativitas mewakili pencapaian luar biasa dalam bidang menghasilkan entitas baru, mengidentifikasi solusi atau metodologi untuk penyelesaian masalah, terlibat dalam proses berpikir inovatif, dan memahami berbagai hasil potensial.

Selain itu, kreativitas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena mendorong anak untuk berpikir secara fleksibel, menghasilkan ide-ide baru, dan menemukan berbagai alternatif solusi dalam menghadapi permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran. Makna kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri anak yang sehat, produktif dan inovatif. Terdapat indikator kreativitas anak yaitu diambil dari proses kreatif dan ciri-ciri anak kreatif yang telah disimpulkan dari beberapa pendapat ahli dan dimodifikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang mengacu pada teori kreativitas Torrance. Berikut indikator mengenai kemampuan berpikir kreatif, (Azizah, 2026):

- a. *Fluency* (kelancaran) merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan banyak ide, jawaban, maupun pertanyaan dalam waktu relatif singkat. Pada aspek ini yang lebih ditekankan adalah jumlah atau kuantitas gagasan yang muncul, bukan pada kualitas dari gagasan tersebut.
- b. *Flexibility* (keluwesan) merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengemukakan berbagai ide, jawaban, atau pertanyaan yang beragam. Selain itu, individu juga mampu menggunakan berbagai cara pandang atau pendekatan yang berbeda dalam memecahkan suatu permasalahan.

- c. *Originality* (keaslian) adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau produk yang bersifat baru, unik, dan tidak umum, sehingga berbeda dari ide yang biasanya dikemukakan oleh orang lain.
- d. *Elaboration* (perincian) merupakan kemampuan untuk mengembangkan suatu ide dengan menambahkan berbagai detail sehingga gagasan tersebut menjadi lebih jelas, lengkap, dan menarik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas anak usia dini adalah kemampuan yang telah ada sejak lahir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan dan menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Kreativitas bukan berarti harus menciptakan hal yang benar-benar baru, tetapi lebih kepada kemampuan menemukan cara atau solusi yang berbeda dan bermakna, meskipun itu baru bagi diri sendiri.

### **2.1.2 Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak**

Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sangat penting. Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai *basic skill*, sebagai contoh pada tahap awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik. Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak yang mendorong munculnya pemikiran dan tindakan kreatif (Yildirim & Yilmaz, 2023).

Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya.

Pemberian stimulus dalam pengembangan kreativitas anak dapat dilihat dari karakteristik kreativitas anak. Terdapat beberapa elemen pada kreativitas anak seperti halnya dapat menghasilkan gagasan baru, menerapkan keterampilan dan gagasan yang dikenal dalam konteks yang berbeda, mengkomunikasikan gagasan dengan cara yang menarik dan beragam dengan guru atau teman sebayanya, saling menerima pendapat dari teman, bekerja sama guna untuk mencapai tujuan dan mengekspresikan ide (Fitriyani et al., 2024). Karakteristik kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orang tua cemas dan bagi orang tua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap sebagai anak nakal. Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan.

Karakteristik anak kreatif yaitu memiliki hal sebagai berikut: a) imajinatif, b) mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, c) percaya diri, d) berani mengambil resiko, e) mandiri dalam berpikir. Pendapat lainnya juga membagi ciri-ciri anak kreatif mencakup independensi, mengambil resiko, kemampuan untuk mendefinisikan kembali masalah, energi, keingintahuan, ketertarikan pada kompleksitas, kesenian, keterbukaan pikiran, persepsi, konsentrasi, dan humor. Karakter kepribadian ini terkait dengan gaya berpikir yang melibatkan: visualisasi, imajinasi, eksperimen, pemikiran analogis, dan pemikiran logis (Munandar, 2017). Hal ini tentu saja sejalan dengan tujuan dari pengembangan kreativitas anak dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif dan mengaktualisasikan diri.

### **2.1.3 Pengembangan Kreativitas Anak**

Pengembangan dan peningkatan kreativitas anak-anak melalui penerapan pendekatan 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam mengembangkan kreativitas yang dapat mempengaruhi perilaku anak dalam menampilkan ciri-ciri pribadi kreatif (Munandar, 2017).

Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Segi pribadi, anak-anak kreatif menunjukkan sejumlah besar pertanyaan, menunjukkan minat yang tajam dalam kegiatan mereka, menunjukkan kecenderungan untuk bereksperimen dengan pengalaman baru, secara aktif menyelidiki lingkungan pendidikan mereka, siap menyesuaikan diri dengan keadaan dinamis, memiliki kebebasan untuk terlibat dalam beragam upaya, menunjukkan keterbukaan terhadap pengalaman baru, berkolaborasi dalam berbagai kegiatan dengan teman sebaya, menghasilkan banyak pertanyaan dan tanggapan, tugas yang menantang, mengartikulasikan sudut pandang mereka, dan memiliki selera humor yang terpuji.
- b. Segi pendorong, di mana anak-anak kreatif diberdayakan untuk mengejar kegiatan yang didorong oleh keinginan dan hasrat intrinsik mereka, baik dalam lingkungan akademik maupun di rumah.
- c. Segi proses, menunjukkan bahwa anak-anak kreatif mampu berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dalam konteks sekolah, mencakup upaya individu dan kolaboratif. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran.
- d. Segi produk, yang bermanifestasi dalam berbagai bentuk termasuk model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau lainnya hasil kreatif yang mereka hasilkan. Produk tersebut dapat berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, maupun teknologi baru yang memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Perkembangan keempat dimensi kreativitas ini sangat penting untuk mendorong evolusi anak menjadi individu yang kreatif, yang kemudian mengarah pada generasi produk inovatif (Mayar et al., 2022). Dengan demikian, penerapan kerangka 4P menjadi landasan penting dalam memfasilitasi tumbuh kembang kreativitas anak secara menyeluruh, sehingga potensi mereka dapat berkembang optimal dan memberi

kontribusi positif bagi masa depan. Dengan demikian, pemberian kesempatan, pengakuan, serta apresiasi terhadap ide-ide anak akan memperkuat motivasi intrinsik mereka dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif serta mendukung perkembangan kreativitas secara optimal.

#### **2.1.4 Strategi Pengembangan Kreativitas Anak**

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya sejak dini. Mengembangkan potensi kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak adalah pengembangan kreativitas melalui produk, imajinasi, dan proyek (Mancar, 2025). Berikut adalah strategi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini berdasarkan (Munandar, 2017), antara lain:

a. Pengembangan kreativitas melalui produk (hast karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan melakukan kegiatan proyek dan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya atau gambar tertentu dari bahan alam seperti daun, batu-batuan, bunga, pasir dan kayu sesuai dengan imajinasinya. Dalam pembuatannya anak dapat menggunakan berbagai bahan alam yang berbeda dan bervariasi. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga dari kegiatan proyek tersebut anak akan memperoleh hasil karya yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.

b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multi perspektif dalam merespons suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan

imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Kegiatan proyek yang dilakukan anak akan menstimulus anak untuk bebas berpikir sesuai imajinasi dan pengalamannya. Selain itu dari kegiatan proyek yang dilakukan, anak tidak hanya akan distimulus untuk berimajinasi tetapi juga dapat menuangkan imajinasi dan idenya ke dalam bentuk hasil karya. Sehingga imajinasi juga akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* pada anak.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau dari penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan, setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan akan tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Kegiatan proyek yang dilakukan anak adalah menyelesaikan masalah yang didasari oleh pertanyaan apakah dengan menggunakan bahan-bahan alam anak dapat menciptakan sebuah produk hasil karya. Kegiatan proyek yang dilakukan yakni membuat hasil karya menggunakan bahan alam seperti daun, bunga, batu-batuan, biji-bijian dan kayu dengan cara menempel sesuai dengan bentuk dari ide dan imajinasi yang anak pikirkan. Sehingga diharapkan kegiatan proyek tersebut dapat menstimulus dan mengembangkan kreativitas anak. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.

### **2.1.5 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

Kreativitas sangat terkait dengan otonomi pribadi, di mana individu memiliki kebebasan untuk mengartikulasikan pikiran mereka dan terlibat dalam pengejaran preferensi mereka. Dalam konteks ini, sangat penting bagi anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keamanan, yang dapat dipelihara melalui dukungan orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitarnya. Anak-anak cenderung menunjukkan kreativitas setelah mereka membangun kepercayaan diri dan rasa aman. Seperti yang dikemukakan oleh (Pratiwi et al., 2021), ada empat faktor penentu yang memfasilitasi atau menghalangi kreativitas, yaitu:

- a. Penyediaan stimulasi mental kognitif dan berorientasi kepribadian, ditambah dengan suasana kondusif psikologis yang menumbuhkan perasaan aman, kasih sayang, dan penerimaan
- b. Pembentukan iklim dan kondisi lingkungan di sekitar anak secara signifikan mempengaruhi penguasaan kreativitas, sehingga

memfasilitasi pengalaman keamanan anak, kasih sayang, dan penerimaan

- c. Keterlibatan pendidik dalam promosi kreativitas menggarisbawahi perlunya guru kreatif yang dapat memberikan stimulasi yang sesuai untuk menumbuhkan kemampuan kreatif anak
- d. Keterlibatan orang tua dalam peningkatan kreativitas anak adalah yang terpenting, di mana orang tua harus menghargai perspektif anak dan memotivasi mereka untuk mengartikulasikan ide-ide mereka, mengalokasikan waktu untuk kontemplasi, dan mengizinkan anak untuk membuat keputusan otonom.

Keterlibatan *support system* dalam pengembangan kreativitas anak sangat diperlukan mendorong evolusi anak menjadi individu yang kreatif, yang kemudian mengarah pada generasi produk inovatif. Selain itu, berdasarkan pernyataan (Munandar, 2017), faktor-faktor yang mendukung kreativitas antara lain:

- a. Menilai sudut pandang anak dan mendorong ekspresi mereka
- b. Memberi anak waktu yang cukup untuk kontemplasi, refleksi, dan pemikiran imajinatif
- c. Memungkinkan anak membuat pilihan mandiri
- d. Mendorong anak untuk menghadapi tantangan dan menanyakan berbagai fenomena
- e. Memastikan anak bahwa Tokoh menghargai aspirasi dan kreasi mereka
- f. Mendukung dan memperjuangkan usaha anak-anak
- g. Menikmati waktu berkualitas yang dihabiskan di hadapan anak- anak
- h. Menawarkan pujian yang tulus kepada anak
- i. Mempromosikan otonomi anak dalam kegiatan mereka
- j. Membina hubungan kerja yang konstruktif dengan anak

Kemampuan kreativitas anak merupakan salah satu kesempatan anak untuk bereksperimen dan berpikir menjadi fondasi utama dalam menumbuhkan potensi kreatif anak sejak dini. Sebaliknya, faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak menurut (Munandar, 2017) meliputi:

- a. Menginformasikan anak tentang konsekuensi hukuman potensial untuk tindakan yang salah
- b. Melarang anak mengungkapkan kemarahan terhadap tokoh orang tua
- c. Membatasi anak mempertanyakan keputusan orang lain
- d. Tidak membiarkan anak berinteraksi dengan teman sebaya yang memiliki keyakinan dan nilai berbeda dari keluarga mereka
- e. Mencegah anak untuk bersikap ekspresif
- f. Orang tua melakukan pengawasan berlebihan atas anak kegiatan
- g. Orang tua memberikan nasihat yang terlalu preskriptif tentang pemecahan masalah
- h. Orang tua menunjukkan sikap kritis terhadap anak dan menolak ide-ide mereka
- i. Orang tua menunjukkan ketidaksabaran dengan upaya anak
- j. Terlibat dalam perebutan kekuasaan dengan anak
- k. Orang tua memberikan tekanan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Mengingat perspektif yang disebutkan di atas, empat faktor muncul yang mempromosikan atau menghambat kreativitas; faktor-faktor ini dapat menguntungkan ketika diterapkan secara efektif dan merugikan ketika diabaikan. Pemberian dukungan mental kepada anak, penciptaan lingkungan yang kondusif, kebutuhan untuk pendidik kreatif, dan keterlibatan positif orang tua dengan anak berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas (Lestari, 2016). Dengan demikian, pengembangan kreativitas anak tidak dapat dilepaskan dari kolaborasi harmonis antara faktor internal dan eksternal

## **2.2 Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Dalam mempertimbangkan ranah pendidikan anak usia dini, terdapat istilah “media pembelajaran” yang mencakup semua bahan dan instrumen yang digunakan untuk bermain yang memfasilitasi kapasitas anak kecil untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan mengembangkan sikap. Media umum yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Penggunaan media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mampu merangsang kreativitas, imajinasi, serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang (Mukhtar & Zukhairina, 2016). Oleh karena itu, alat permainan edukatif sangat berguna bagi anak usia dini sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini berfungsi sebagai instrumen fasilitasi yang membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan instruksional. Media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah alat permainan edukatif dan bermanfaat yang dirancang untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap anak-anak.

### **2.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Media pembelajaran pada anak usia dini memiliki beberapa jenis. Menurut Sanjaya (2019) jenis media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu untuk menyampaikan materi melainkan juga suatu strategi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kreativitas pendidik. Beberapa jenis media yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan (Guslinda & Kurnia, 2018), yaitu:

- a. Media Visual/Grafis: Media yang dapat dilihat dan sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Media Audio: Media yang berkaitan dengan indra pendengaran, di

mana pesan disampaikan melalui simbol auditif, baik verbal maupun nonverbal, seperti musik dan efek suara yang dapat memperkuat pesan.

- c. Media Proyeksi (Audio-Visual): Serupa dengan media grafis, tetapi media ini memerlukan proyeksi menggunakan proyektor sebelum pesan dapat dilihat oleh *audiens*. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, di antaranya film bingkai (*slide*), *Over Haed Transparasi*, *Opaque Projekto*, *Microfi*, video.

### 2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai manfaat menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) di antaranya yaitu untuk:

- a. Menangkap objek atau peristiwa tertentu, seperti merekam peristiwa penting dengan foto, film, atau video.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, dan objek tertentu, misalnya menampilkan objek besar atau kecil yang sulit dilihat secara langsung.
- c. Meningkatkan gairah dan motivasi belajar siswa, sehingga perhatian mereka terhadap materi pelajaran lebih meningkat.

Media memperlancar interaksi antara guru dan siswa, menjadikan pembelajaran lebih efisien dan efektif. Manfaat lainnya termasuk penyampaian materi yang lebih seragam, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, serta memungkinkan komunikasi dua arah yang lebih interaktif. Media juga mempermudah pencapaian tujuan belajar dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran menarik perhatian anak, membantu pemahaman bahan ajar, dan membuat metode mengajar lebih variatif (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini sangat bermanfaat untuk memperjelas materi, meningkatkan motivasi, dan mendorong guru untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang

dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini yaitu, menggunakan media balok.

### **2.3 Media Balok**

Media balok merupakan salah satu alat permainan edukatif yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Media balok ini dirancang untuk mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak melalui aktivitas membangun dan berkreasi. Menurut (Septianingtyas & Khasanah, 2023), media balok terdiri dari segmen kayu tanpa hiasan dengan berbagai dimensi dan konfigurasi. Selain itu, media balok memiliki potensi untuk meningkatkan pengembangan koordinasi mata dan manual, menyempurnakan keterampilan motorik halus dan menumbuhkan imajinasi anak, sehingga memfasilitasi realisasi konsep inovatif sebagai ekspresi kreativitas.

Media balok merupakan salah satu alat visual yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran dalam bentuk balok. Alat ini digunakan untuk menyampaikan informasi atau ide secara visual dan nyata. Media ini membantu anak memahami pembelajaran melalui observasi langsung, seperti bentuk, ukuran, dan warna balok. Karena bergantung pada penglihatan dan tidak melibatkan suara, media balok termasuk dalam kategori media visual yang efisien untuk meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta kemampuan berpikir konkret (Sani et al., 2025). Balok berfungsi untuk memberdayakan anak-anak dalam pembangunan struktur yang mengartikulasikan ide-ide imajinatif mereka. Khususnya, daya tarik balok terletak pada banyaknya pengalaman menarik yang dapat disalurkan anak secara kreatif ke dalam perakitan balok tersebut.

Menurut Hurlock, permainan balok mewakili alat bermain yang sangat tepat, berfungsi sebagai media untuk pembangunan bangunan yang beragam. Melalui keterlibatan dalam permainan balok, anak-anak diberi kesempatan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan koordinasi visual dan fisik mereka (Mayar et al., 2022). Adapun indikator permainan media balok yaitu, anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak mampu mengenali konsep banyak dan sedikit, serta anak mampu memecahkan

masalah (Hanim, 2022). Dengan demikian, media balok merupakan alat permainan edukatif berupa kumpulan kayu berbentuk balok dengan berbagai ukuran, bentuk, dan warna yang digunakan sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. Media ini bersifat visual dan konkret, sehingga memungkinkan anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan menyusun, membangun, dan berkreasi. Media balok berfungsi untuk menstimulasi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, terutama kreativitas, kognitif, serta koordinasi motorik, melalui aktivitas eksploratif dan konstruktif.

### **2.3.1 Manfaat Media Balok**

Pemanfaatan media balok secara signifikan menguntungkan untuk anak usia dini, terutama dalam meningkatkan kreativitas dan perkembangan kognitif selama periode formatif ini. Media ini memungkinkan anak untuk berkreasi tanpa batas karena media ini bersifat terbuka, dapat disusun, dipindahkan, dan dikombinasikan sesuai keinginan anak sehingga memberikan kebebasan dalam bereksplorasi (Amelia et al., 2025). Dengan demikian penggunaan media balok dapat memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide dan imajinasinya sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kapasitas individu untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah. Melalui keterlibatan dengan bermain balok, banyak penemuan terjadi, sehingga memfasilitasi pemecahan masalah ilmiah saat anak berkenalan dengan berbagai bentuk, warna, dan ukuran balok. Berikut ini menyebutkan beberapa manfaat yang terkait dengan permainan balok menurut (Kemalawati, 2017) yaitu:

- a. Terlibat dengan balok memungkinkan anak memperoleh keterampilan menghitung numerik.
- b. Tindakan bermain dengan balok menginstruksikan anak tentang panjang komparatif, membedakan antara dimensi yang lebih panjang dan lebih pendek.

- c. Interaksi dengan balok membantu anak membiasakan diri dengan bentuk geometris, termasuk kubus, persegi panjang, kerucut, dan silinder.
- d. Melalui permainan balok, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk mengkategorikan bentuk berdasarkan pengaturan spasial mereka. Anak akan mengatur balok dalam kaitannya dengan teman sebayanya dan juga akan menumbuhkan keterampilan mengatur balok dengan rapi setelah sesi bermain mereka selesai.
- e. Anak akan mendapatkan kemampuan untuk merakit balok dengan berbagai ukuran untuk menciptakan bentuk yang selaras dengan visi imajinatif mereka.

### 2.3.2 Jenis-Jenis Balok

Ada banyak varietas balok yang dianjurkan untuk digunakan sebagai media atau alat pendukung dalam kegiatan pendidikan anak usia dini, khususnya:

#### a. Balok Unit

Balok unit dibangun dari bahan kayu keras atau plastik, tersedia dalam berbagai dimensi dan konfigurasi geometris, termasuk kubus, persegi panjang, tiang/setengah tiang, segitiga, dan silinder. Penerapan balok unit memfasilitasi perkembangan kognitif anak-anak dalam akuisisi konsep, seleksi, dan konstruksi; misalnya, mereka dapat membuat representasi struktur perumahan, jembatan, bentuk robot, dan figur hewan. Biasanya, balok unit digunakan dalam pengaturan dalam ruangan (Rohmatillah & Safitr, 2024).

#### b. Balok *Hollow*

Balok *hollow* tetapi dirancang khusus menjadi kotak kayu besar yang berbentuk persegi atau segi tiga. Memanfaatkan balok berlubang memungkinkan anak-anak untuk membangun konstruksi yang luas, seperti kapal, pesawat terbang, dan roket, sementara juga terlibat dalam permainan peran imajinatif sebagai kapten, pilot, atau astronot. Kategori permainan ini umumnya ditandai dengan

keterlibatan kolaboratif di antara banyak anak. Balok berongga sebagian besar digunakan di lingkungan luar ruangan (Masnipal, 2018).

c. Balok Besar

Balok besar mencakup komponen yang cukup besar yang ditujukan untuk permainan makro, di mana anak-anak membangun rumah yang diperkecil sesuai dengan ketinggian mereka sendiri. Tidak ada dimensi standar untuk balok-balok besar ini; namun, penting bahwa dibuat dari bahan ringan, seperti kardus yang diselimuti kertas menarik, dengan interior diperkuat oleh kertas koran untuk meningkatkan daya tahan selama bermain.

d. Balok Berongga

Balok berongga pada dasarnya memiliki fungsi yang sama dengan balok besar, khusus ditujukan untuk permainan makro. Perbedaannya hanya terletak pada bahan yang digunakan, karena balok berongga dibuat dari kayu atau papan.

e. Pasak/Balok Lego

Balok pasak terdiri dari pasak balok, masing-masing menampilkan pasak di bagian atas dan lekukan pada aspek inferior. Bahan utama yang digunakan untuk balok ini adalah kayu atau plastik. Ilustrasi utama dari balok pasak adalah Lego. Pasak ini sangat disukai oleh anak-anak karena penyediaan beragam bentuk dan warna, yang tidak ada dalam varietas balok alternatif (Fauziddin, 2016).

f. Balok *Cruissenaire*

Balok *Cruissenaire* adalah balok yang dirancang khusus yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung anak-anak, pengenalan angka, dan meningkatkan kemampuan penalaran. Balok ini diterapkan secara luas di lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD) dan taman kanak-kanak. Dimensi balok *Cruissenaire* adalah sebagai berikut: 1x1x1

cm dalam warna kayu alami, 2x1x1 cm merah, 3x1x1 cm hijau muda, 4x1x1 cm merah muda, 5x1x1 cm kuning, 6x1x1 cm hijau tua, 7x1x1 cm hitam, 8x1x1 cm berwarna coklat, 9x1x1 cm berwarna biru tua, dan 10x1x1 cm juga berwarna biru tua (Supiati, 2022).

g. Balok *Blockdoss*

Balok *blockdoss* mengacu pada sistem balok bangunan, terdiri dari kotak besar berukuran 20x30 cm yang terdiri dari balok-balok yang lebih kecil dari berbagai dimensi yang merupakan kelipatan satu sama lain. Dalam konteks Indonesia, balok *blockdoss* secara sehari-hari dikenal sebagai kotak kubus, dan balok ini digunakan untuk menumbuhkan keterampilan motorik dan kemampuan penalaran kognitif anak-anak (Guslinda & Kurnia, 2018).

### **2.3.3 Bermain Media Balok dalam Pengembangan Kreativitas Anak**

Bermain menggunakan media balok merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan kompetensinya. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal yang baru dan berlatih melalui ketrampilan yang ada. Selain itu bermain balok juga membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik, sosial emosional, intelektual maupun kreativitas.

Mengembangkan kreativitas anak pada usia dini harus merencanakan sesuatu terlebih dahulu sebelum berlangsung proses belajar mengajar dan menyusun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar proses belajar berlangsung secara efektif. Permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal yang baru dapat tercipta (Halisah & Muthohar, 2024).

Montalu dalam (Kemalawati, 2017) menyebutkan bahwa bermain balok adalah kemampuan dalam mengkonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif. Selain itu, ketika anak bermain balok maka anak memiliki jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang disediakan. Program kreativitas bermain susun balok secara spontan merupakan suatu proses belajar yang tepat untuk anak. Balok-balok ini akan menjadi media seni bagi anak, mereka adalah ilmuwan-ilmuwan kecil yang ingin sekali menjelajah dunia, para seniman kecil menggunakan desain/bentuk polanya sendiri sesuai dengan bentuk, ukuran, warna dan pengulangannya. Hal yang menarik dari bermain balok adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dalam membangun balok.

#### **2.3.4 Tahapan Bermain Balok dalam Pembelajaran**

Dodge dalam (Masnipal, 2018). menegaskan bahwa proses terlibat dengan balok mencakup empat fase yang berbeda, khususnya:

- a. Pemilihan dan identifikasi balok
- b. Perakitan balok memanjang dan konstruksi jalur
- c. Keterkaitan balok untuk merumuskan struktur (termasuk pemasangan jembatan, pembuatan pagar, di antara konstruksi lainnya)
- d. Elaborasi konstruksi yang rumit.

Pada fase awal, melibatkan anak memilih dan menemukan balok yang diinginkan. Selanjutnya, anak memulai proses perakitan atau menumpuk balok untuk mencapai konfigurasi yang menyerupai jalan atau jembatan. Pada fase ketiga, anak menghubungkan beberapa balok untuk membangun sebuah bangunan. Tahap terakhir memerlukan pendekatan untuk desain bangunan menggunakan balok, yang termasuk pembangunan rumah, entitas serupa (Masnipal, 2018). Dengan demikian, tahapan bermain balok bukan hanya aktivitas rekreasional,

melainkan proses pembelajaran bertahap yang menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan kreativitas anak.

#### **2.4 Teori Belajar Behaviorisme**

Teori Behaviorisme adalah teori yang mempelajari perilaku manusia dan diimplementasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Menurut (Yaumi, 2018), perspektif behaviorial berfokus pada peran dan tindakan dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif respons hukum-hukum mekanistik. Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respons yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Stimulus tersebut bentuknya bermacam-macam sedangkan respons adalah reaksi objektif dari individu terhadap situasi sebagai perangsang. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Seseorang dianggap telah belajar ketika mampu menunjukkan perubahan dalam perilakunya di mana perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur secara objektif.

Menurut teori belajar behaviorisme, seseorang dianggap belum belajar hingga ia menunjukkan perubahan perilaku. Pavlov menyatakan bahwa belajar melibatkan penguatan ikatan, asosiasi, sifat, dan kecenderungan perilaku stimulus-respons (Fidienillah, 2024). Penerapan teori behavioristik dalam konteks pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya melalui pemberian tugas, latihan, dan umpan balik. Dengan demikian, implementasi teori behavioristik dalam konteks pembelajaran menciptakan landasan bagi perubahan perilaku yang signifikan.

Pembelajaran behaviorisme menekankan pada pentingnya penguatan dan pengulangan dalam proses pembelajaran, berupa peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi belajar dan peningkatan kreativitas anak (Muslimin et al., 2025). Teori ini relevan untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas pada anak berdasarkan elemennya. Elemen-elemen teori behaviorisme yaitu penguatan dan pengulangan, teori belajar behaviorisme juga menekankan pentingnya pengulangan dan latihan dalam proses belajar, serta individu akan

lebih mudah belajar suatu tindakan jika mereka melakukannya dengan terus menerus dengan bantuan dari orang lain (Susanti et al., 2024). Dengan memahami aspek-aspek teori behaviorisme, guru dapat memahami bagaimana anak belajar dan bagaimana pembelajaran dapat dirancang untuk meningkatkan hasil belajar anak (Miftahul & Ahmad, 2023). Oleh karena itu guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan efektif bagi anak, yaitu lingkungan yang mendorong anak untuk belajar secara aktif dan bermakna. Pada saat belajar anak harus dapat mengaitkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru melalui beragam kegiatan imajinatif.

## 2.5 Kerangka Berpikir

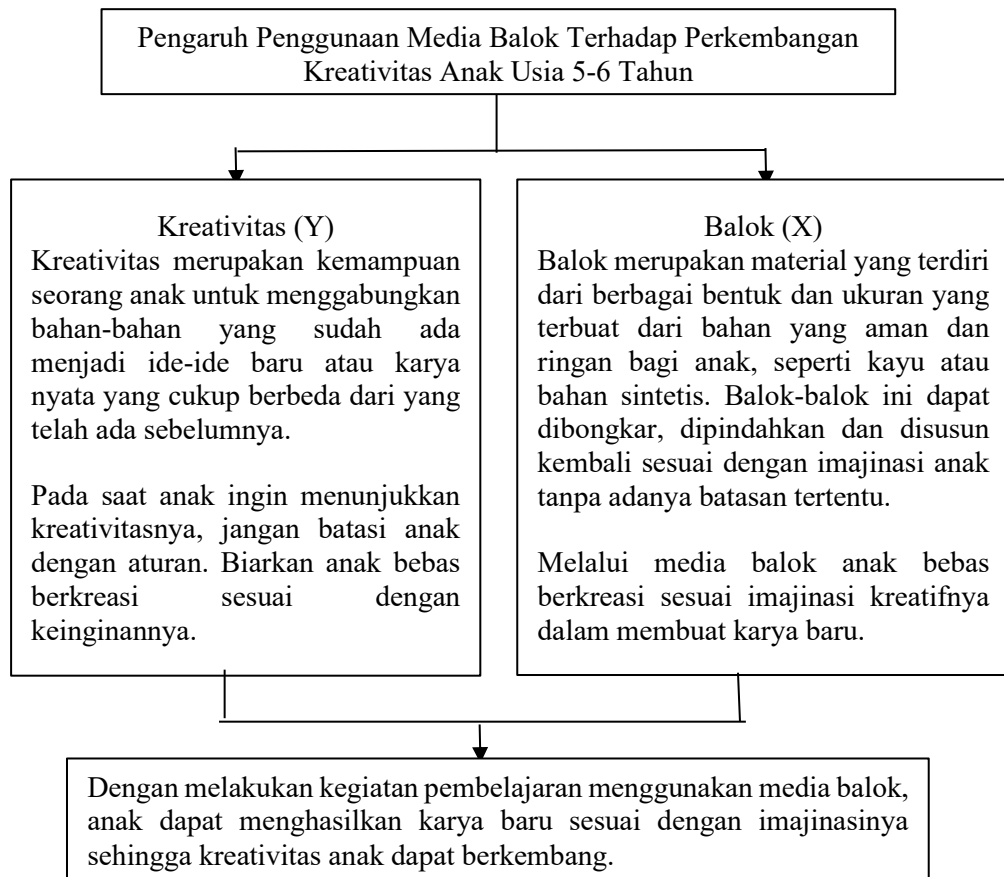
Kreativitas adalah salah satu komponen dalam perkembangan yang sangat krusial bagi anak-anak dan perlu didorong sejak usia dini. Menstimulus perkembangan anak sejak dini merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Stimulus dilakukan menggunakan kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, serta mencapai perkembangan anak menjadi lebih optimal. Dalam menstimulus perkembangan anak guru menghadapi kendala dan kesulitan mengembangkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan di sekolah secara umum menggunakan metode konvensional. Terlebih lagi dalam menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

Pengembangan kreativitas dapat mengasah berbagai aspek dalam diri anak. Pendidik dan orang tua dapat mendukung pengembangan aspek-aspek ini dengan menggunakan kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Kreativitas memiliki karakteristik yang harus anak miliki yakni *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Anak yang kreatif memiliki banyak ide, memiliki ide yang bervariasi, menghasilkan ide yang berbeda, dan memperinci ide dan hasil karyanya. Dalam meningkatkan kreativitas anak diperlukan model pembelajaran yang dapat menstimulus 4 karakteristik kreativitas tersebut agar anak dapat dikatakan kreatif. Anak yang kreatif akan memiliki kesiapan dan mampu menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Maka dari itu, untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini melalui proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak, maka diperlukan adanya suatu media yang mendukung pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu balok. Dipilihnya media balok untuk mengembangkan kreativitas anak didasari pada kemudahannya dalam membentuk dan menyatukan media balok tersebut, serta memberikan kebebasan pada anak dalam bereksplorasi sesuai kemampuan tanpa adanya batasan.

Media balok merupakan material pembelajaran yang terdiri dari berbagai bentuk dan ukuran, terbuat dari bahan yang aman dan ringan bagi anak, seperti kayu atau bahan sintetis. Balok-balok ini dapat disusun, dibongkar, dipindahkan, dan disusun kembali sesuai dengan imajinasi anak tanpa adanya batasan tertentu. Penggunaan media balok mendorong anak untuk aktif bereksperimen, membangun, dan memahami konsep ruang melalui kegiatan bermain konstruktif. Melalui bermain balok, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan merancang berbagai bentuk bangunan, menjelajahi ide-ide baru, serta mengulang kegiatan bermain untuk menemukan solusi dan bentuk karya yang lebih kompleks. Dengan demikian, media balok menjadi sumber belajar yang mudah diakses, menyenangkan, dan mampu memberikan pengalaman bermain yang bermakna bagi anak.

Oleh karena itu, penggunaan media balok diharapkan dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya dalam membuat berbagai bentuk dan karya baru. Media ini memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menyusun, dan berkreasi sesuai dengan imajinasinya tanpa batasan. Hal ini sesuai dengan sifat kreatif anak yang imajinatif dan memiliki ide-ide unik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experiment*. *Pre-experiment* yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh untuk diberi perlakuan (*Treatment*) (Yogaswara et al., 2019). Desain dalam penelitian ini adalah menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam penelitian ini akan dilakukan sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum ( $O_1$ ) disebut *Pretest*, dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *Posttest* (Creswell, 2009). Untuk lebih jelasnya desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
$O_1$	X	$O_2$

Gambar 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

$O_1$  : Pengukuran sebelum perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan dengan metode bermain pasir kinetik

$O_2$  : Hasil pengukuran setelah perlakuan

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung yang terletak di Jl. Untung Suropati Gg. Matahari, Labuhan Ratu, Kec. Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2025/2026. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1, dan B2 tahun ajaran 2025/2026.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang tersebar di B1, dan B2 dengan total populasi dalam penelitian ini sebanyak 22 anak.

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung yang berjumlah 22 anak, terdiri dari kelas B1 sebanyak 13 anak dan kelas B2 sebanyak 9 anak. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi. Teknik pengumpulan sampel digunakan dalam penelitian apabila jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (Leedy & Ormrod, 2015). Artinya *total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang mengambil dari semua anggota populasi di mana seluruh populasi menjadi sampel.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur yang akan dilakukan peneliti meliputi, antara lain:

#### a. Tahap Persiapan Penelitian

- 1) Melakukan pra-observasi ke sekolah yang akan diteliti guna sebagai data dalam pembuatan proposal.
- 2) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian setelah mempersiapkan kelompok sesuai dengan ketentuan desain penelitian yang dipilih.
- 3) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran yang menjadi tujuan dalam penelitian.

- 4) Mempersiapkan setiap instrumen penelitian yang dibutuhkan selama berjalannya penelitian.
- 5) Melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- 1) Melakukan *Pretest*
- 2) Melaksanakan implementasi perlakuan dengan menggunakan media permainan balok.
- 3) Melakukan *Posttest*

c. Tahapan Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

- 1) Mengolah data dari hasil penelitian nilai *Pretest* dan *Posttest* dengan membuktikan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini.
- 2) Menentukan pembahasan dan kesimpulan yang disesuaikan dengan hasil pengujian hipotesis
- 3) Menyusun laporan hasil penelitian

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, yang dilakukan dengan kerja sama antara peneliti, guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik. Dalam penelitian ini, hasil observasi berupa lembar observasi berisikan daftar keterlaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh observer sebagai panduan peneliti dalam mengamati dan mencatat segala aktivitas anak selama proses belajar mengajar berlangsung setiap pertemuan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di TK Al-Istiqomah Bandar Lampung.

### 3.6 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang saling berhubungan, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki pengaruh atau dapat menyebabkan terjadinya perubahan atau timbulnya variabel lainnya. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas yang dimaksud adalah penggunaan media balok yang

digunakan untuk mengembangkan aspek tertentu pada anak. Media balok ini dilambangkan dengan simbol (X), karena dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media balok dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya perubahan yang disebabkan oleh variabel bebas. Dalam hal ini, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas anak, yang dilambangkan dengan simbol (Y). Kreativitas anak menjadi fokus utama yang ingin diukur dalam penelitian ini, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media balok dapat mempengaruhi tingkat kreativitas anak.

### **3.7 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

#### **3.7.1 Variabel X (Media Balok)**

##### **a. Definisi Konseptual**

Media balok merupakan alat permainan edukatif berupa kumpulan kayu berbentuk balok dengan berbagai ukuran, bentuk, dan warna yang digunakan sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. Media ini bersifat visual dan konkret, sehingga memungkinkan anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan menyusun, membangun, dan berkreasi. Media balok berfungsi untuk menstimulasi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, terutama kreativitas, kognitif, serta koordinasi motorik, melalui aktivitas eksploratif dan konstruktif.

##### **b. Definisi Operasional**

Media balok adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan menyusun dan membangun. Adapun indikator permainan media balok yaitu, anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak mampu mengenali konsep banyak dan sedikit, serta anak mampu memecahkan masalah.

### 3.7.2 Variabel Y (Kreativitas)

#### a. Definisi Konseptual

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan yang telah ada sejak lahir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan dan menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Kreativitas bukan berarti harus menciptakan hal yang benar-benar baru, tetapi lebih kepada kemampuan menemukan cara atau solusi yang berbeda dan bermakna, meskipun itu baru bagi diri sendiri.

#### b. Definisi Operasional

Kreativitas pada anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan karya baru dengan ide yang dimilikinya melalui aktivitas bermain dan belajar. Adapun dimensi penting dari kreativitas anak yaitu: *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), *elaboration* (keterampilan merinci).

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sebelum Uji Validitas

Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
<i>Fluency</i> (Berpikir lancar)	Anak mampu menghasilkan banyak ide dalam kegiatan bermain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menyebutkan cara untuk menggunakan suatu benda (sapu).</li> <li>2. Anak mampu menyebutkan macam-macam benda yang ada di sekitar sekolah secara spontan.</li> <li>3. Anak mampu memberikan lebih dari satu jawaban atas pertanyaan guru.</li> </ol>

	Anak mampu dalam mengemukakan pendapat.	<p>4. Anak mampu menyampaikan pendapatnya dalam diskusi kelompok..</p> <p>5. Anak berani berbicara untuk menyampaikan ide di depan teman.</p> <p>6. Anak mampu menambahkan kekurangan dari gambar sketsa yang diberikan.</p>
<i>Flexibility</i> (Berpikir luwes)	Anak mampu menghasilkan ide berdasarkan pengalamannya	<p>7. Anak mampu membentuk transportasi dari balok.</p> <p>8. Anak mampu menjelaskan tahapan cara membuat karyanya.</p> <p>9. Anak mampu menggambar tanaman yang ada di halaman sekolah..</p>
	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan berpikir luwes	<p>10. Anak mampu memasukkan balok sesuai dengan bentuknya</p> <p>11. Anak mampu menyelesaikan permainan menyusun balok.</p> <p>12. Anak mampu mewarnai gambar dengan berbagai warna.</p>
<i>Originality</i> (Berpikir orisinal)	Anak mampu menghasilkan karya yang menarik	<p>13. Anak mampu menciptakan bentuk dari kertas origami.</p> <p>14. Anak mampu membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan (gambar buah).</p> <p>15. Anak mampu mewarnai gambar yang berbeda dengan contoh.</p>
	Anak mampu membuat karya dengan menggunakan bahan sederhana.	<p>16. Anak mampu membuat kerajinan tangan dari barang bekas.</p> <p>17. Anak mampu membuat berbagai bentuk dari sedotan.</p> <p>18. Anak mampu membuat macam-macam bentuk geometri dari kardus.</p>
<i>Elaboration</i> (Terperinci)	Anak mampu menambahkan detail pada karya yang dibuatnya.	<p>19. Anak mampu menambahkan hiasan pada bentuk yang dibuatnya dari kertas origami.</p>

		<p>20. Anak mampu menambahkan warna pada gambar yang masih kosong.</p> <p>21. Anak mampu menjiplak bentuk dari daun</p>
	Anak mampu menjelaskan secara rinci tentang karya yang dibuatnya.	<p>22. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari karya yang dibuatnya.</p> <p>23. Anak mampu menjelaskan alasan memilih bentuk pada karya yang dibuatnya.</p> <p>24. Anak mampu menjelaskan fungsi dari karya yang dibuatnya.</p>

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y Sesudah Uji Validitas

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Pernyataan</b>
<i>Fluency</i> (Berpikir lancar)	Anak mampu menghasilkan banyak ide dalam kegiatan bermain.	<p>1. Anak mampu menyebutkan cara untuk menggunakan suatu benda (sapu).</p> <p>2. Anak mampu menyebutkan macam-macam benda yang ada di sekitar sekolah secara spontan.</p> <p>3. Anak mampu memberikan lebih dari satu jawaban atas pertanyaan guru.</p>
	Anak mampu dalam mengemukakan pendapat.	<p>4. Anak mampu menyampaikan pendapatnya dalam diskusi kelompok.</p> <p>5. Anak berani berbicara untuk menyampaikan ide di depan teman.</p> <p>6. Anak mampu menambahkan kekurangan dari gambar sketsa yang diberikan.</p>
<i>Flexibility</i> (Berpikir luwes)	Anak mampu menghasilkan ide berdasarkan pengalamannya	<p>7. Anak mampu menjelaskan tahapan cara membuat karyanya.</p> <p>8. Anak mampu menggambar tanaman yang ada di halaman sekolah..</p>

	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan berpikir luwes	9. Anak mampu memasukkan balok sesuai dengan bentuknya 10. Anak mampu mewarnai gambar dengan berbagai warna.
<i>Originality</i> (Berpikir orisinal)	Anak mampu menghasilkan karya yang menarik	11. Anak mampu menciptakan bentuk dari kertas origami. 12. Anak mampu membuat gambar yang berbeda dari contoh yang diberikan (gambar buah). 13. Anak mampu mewarnai gambar yang berbeda dengan contoh.
	Anak mampu membuat karya dengan menggunakan bahan sederhana.	14. Anak mampu membuat kerajinan tangan dari barang bekas. 15. Anak mampu membuat macam-macam bentuk geometri dari kardus.
<i>Elaboration</i> (Terperinci)	Anak mampu menambahkan detail pada karya yang dibuatnya.	16. Anak mampu menambahkan hiasan pada bentuk yang dibuatnya dari kertas origami. 17. Anak mampu menambahkan warna pada gambar yang masih kosong. 18. Anak mampu menjiplak bentuk dari daun
	Anak mampu menjelaskan secara rinci tentang karya yang dibuatnya.	19. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari karya yang dibuatnya. 20. Anak mampu menjelaskan alasan memilih bentuk pada karya yang dibuatnya.

### 3.9 Analisis Uji Instrumen Penelitian

#### 3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah suatu instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian mengacu pada tingkat akurasi alat pengukuran penelitian terhadap hal yang sesungguhnya diukur. Uji validitas merupakan evaluasi yang digunakan untuk menunjukkan seberapa efektif alat pengukur yang diterapkan dalam suatu pengukuran (Sanaky et al., 2021). Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma_{xy} - (\Sigma_x)(\Sigma_y)}{\sqrt{(N\Sigma_{x^2} - \Sigma_x^2)(N\Sigma_{y^2} - \Sigma_y^2)}}$$

Gambar 3. Rumus Uji Validitas

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi Spearman                       $X$  : Skor butir soal

$N$  : Jumlah responden     $Y$  : Skor total

Syarat bahwa butir soal dikatakan valid adalah sebagai berikut:

- a. Pada taraf nyata  $\alpha$  0,05 jika  $r$  hitung lebih besar ( $>$ ) dari  $r$  tabel, instrumen atau soal dinyatakan valid.
- b. Pada taraf nyata  $\alpha$  0,05 jika  $r$  hitung lebih kecil ( $<$ ) dari  $r$  tabel, instrumen atau soal dinyatakan tidak valid.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi oleh dosen ahli untuk variabel  $Y$  (Perkembangan Kreativitas) terdapat 24 pernyataan yang sesuai. Kemudian peneliti melakukan uji coba instrumen variabel  $Y$  (Perkembangan Kreativitas) terlebih dahulu pada anak di luar sampel yaitu kepada 22 Anak di TK Al-Khair Bandar Lampung. Setelah itu peneliti menghitung menggunakan bantuan *IBM SPSS Versi 25*.

Tabel 3. Hasil Item Uji Validitas

<b>Keterangan</b>	<b>Nomor Item</b>	<b>Jumlah</b>
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23	20
Tidak Valid	7, 11, 17, 24	4
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>24</b>

Sumber: Analisis Data menggunakan *Ms Excel* dan *IBM SPSS Versi 25*

Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 24 item pernyataan observasi perkembangan kreativitas yang telah di uji coba terdapat 20 item pernyataan yang valid dan 4 item pernyataan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menilai konsistensi hasil dari instrumen pengukuran dalam kondisi yang sama pada waktu berbeda. Ini mencerminkan stabilitas dan keandalan hasil. Reliabilitas penting untuk kualitas alat ukur, tetapi bukan satu-satunya faktor. Instrumen tinggi reliabilitas tidak menjamin validitas, tetapi instrumen valid pasti reliabel. Kriteria koefisien reliabilitas instrumen dapat ditunjukkan oleh koefisien korelasi, yang dapat diinterpretasikan pada tabel kriteria  $r$  sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Nilai  $r$ 

<b>Nilai Koefisien</b>	<b>Kriteria</b>
< 0.70	Rendah
0.70 - 0.79	Sedang
0.80 - 0.84	Tinggi
0.85 - 0.89	Sangat Tinggi
0.90 - 1.00	Luar Biasa Tinggi

Setelah melakukan uji validitas instrumen, peneliti melakukan pengujian reliabilitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan *Ms. Excel* dan *IBM SPSS Versi 25*. Dikatakan reliabel jika koefisien Alpha Cronbach ( $\alpha$ ) > 0,60. Semakin tinggi nilai  $\alpha$ ,

maka semakin tinggi pula tingkat keandalan instrumen tersebut. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, melainkan pada penelitian ini memiliki data dengan skala 1-4, sehingga dapat dianalisis menggunakan *alpha cronbach*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan 22 sampel di TK Alam Al-Khair di Bandar Lampung, dengan hasil pada tabel di bawah ini:

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	20

Gambar 4. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai ketetapan reliabilitas ( $0,932 > 0,6$ ) sehingga keputusan dalam uji reliabilitas adalah item pernyataan yang mencakup 20 pernyataan tersebut sudah reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah pendekatan atau cara untuk mengolah data menjadi informasi agar sifat-sifat data tersebut lebih mudah dipahami dan berfungsi dalam mencari solusi untuk masalah, terutama yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, analisis data yang diperoleh dari penelitian menjadi informasi yang dapat digunakan dalam mengambil kesimpulan (Karimuddin et al., 2022). Analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 5. Rumus Interval

Keterangan :

NT = Nilai tertinggi      K= Kategori

NR = Nilai terendah      i = Interval

### 3.11 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*, uji *wilcoxon* adalah salah satu uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data berpasangan. Uji ini memiliki data sampel kecil (misalnya  $n < 30$ ) (Aminoto, 2024). Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics Versi 25*. Rumus perhitungan uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (*Asymp.sig*)  $< 0,05$  maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (*Asymp.sig*)  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak.

$$Z = T \frac{1}{4} n (n+1)$$

Gambar 6. Rumus Uji *Wilcoxon*

Keterangan :

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai mengenai pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Al-Istiqomah Bandar Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dari adanya perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan (*Pretest* dan *Posttest*) yang menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas anak. Selain itu, berdasarkan hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,5292 yang berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa penggunaan media balok cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Secara deskriptif, skor rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan dari 38,14% pada *Pretest* menjadi 70,91% pada *Posttest* yang menunjukkan perubahan perkembangan anak dari kategori mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media balok dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

#### a. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai khususnya media balok, guna mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif dan mampu mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

b. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media balok sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru juga diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya sesuai dengan ide mereka sendiri.

c. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode yang berbeda, jumlah sampel yang lebih luas, serta menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini agar hasil penelitian ini menjadi lebih komprehensif.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Kurniawati, A. B., & Nawangsasi, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 229–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.101593>
- Aminoto, T. (2024). *Statistik penelitian kuantitatif* (1st ed.).
- Apriliyani, D. (2020). Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Balok Pada Anak. 2, 417–426.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Azizah, N. (2026). Pengembangan Media *Loose Parts* Berbasis Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini : Tinjauan Komprehensif dan Strategi Implementasi. *THIFLY: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Beghetto, R. A., & Anderson, R. C. (2022). Positive creativity is principled creativity. *Education Sciences*, 12(3), 184.
- Brainard, L. (2026). What is creativity? *The Philosophical Quarterly*, 76(1), 51–73.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). Sage.
- Fakhriyani, D. V. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia DinI*. 4(2).
- Fatihah F. F. (2024). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Untuk Membentuk Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(1), 2024–2025.
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v1i3.1277>
- Fitriyani, D. S., Gandini, S., Hidayah, S., Muryanti, S., & Alimah, N. (2024). *Stimulus Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Loose Part*. 5(1), 1018–1027. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.471>

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3>.
- Hanim, F. N. (2022). *Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kendal*. Universitas PGRI Semarang.
- Ipana, W. D. (2024). *Pemanfaatan Loose Parts dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek*. 3(1), 27–33.
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie Provinsi Aceh.
- Kemalawati, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Empowerment*, 6(2252), 1–18.
- Khamaliyah, A., Fatimah, A., & Kusumawardani, R. (2019). *Pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak*. 6, 21–28.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2015). *Practical Research Planning And Design* (11th ed.). Pearson.
- Lestari, P. M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung. In *Educacao e Sociedade* (Vol. 1, Issue 1).
- Mancar. (2025). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni tk bella di desa ulu gajah*. 14(1), 1–11.
- Masnipal. (2018). *Siap Menjadi Guru & Pengelola PAUD Profesional* (A. Kholid (ed.); 1st ed.). Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Miftahul, & Ahmad. (2023). Teori Behaviorisme dan Implikasinya terhadap Pembelajaran. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57.
- Mukhtar, L., & Zukhairina. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (4th ed.). Rineka Cipta.

- Muslimin, M., Nurul Aisyah, & Alwi, B. M. (2025). *Implementasi Teori Belajar Behaviorisme dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterlibatan Aktif Siswa*. 4(4), 5198–5209.
- Noorbaiti. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplorasi. *Jurnal Primearly*, 1(2), 174.
- Nurjanah, N. E., Yetti, E., & Sumantri, M. S. (2024). Developing Creative Thinking in Preschool Children: A Comprehensive Review of Innovative Novita. *European Journal of Educational Research*, 13(3), 1303–1319. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.3.1303>
- Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023). Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 89–96.
- Rahayu, Yetti, E., & Supriyati, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rohmatillah, S., & Safitr, A. (2024). *Melatih Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok*. 1206, 29–35.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. (2021). *Jurnal simetrik vol 11, no. 1, juni 2021*. 11(1), 432–439.
- Sani, P., Pusparini, D., & Mediyana. (2025). Penggunaan Media Balok terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, Volume. 4,(2)*, 36–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/mateandrau.v4i2.3093>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Septianingtiyas, D., & Khasanah, I. (2023). Penerapan Penggunaan Media Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasioanl Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini “Transisi PAUD Ke SD Yang Menyenangkan.”*
- Srimani, 140210043. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kulit Telur*. 70.
- Supiati. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1463>
- Suryadi. (2025). The Role Of Nature-Based Learning In Developing Early Childhood Creativity. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(1), 23–33.

- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Susanti, D. K., Susantina, F., Fannesia, L. D., Akhmad, M., Studi, P., & Biologi, P. (2024). *El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 4(5), 2215–2228. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i5.3141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In S. F. S. Sirate (Ed.), *Prenadamedia grouP* (Edisi Pert).
- Yildirim, Y., & Yilmaz, Y. (2023). Promoting creativity in early childhood education. *Education Sciences*, 1–21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294915>
- Yogaswara, Novendra, & Almujab. (2019). *Analisis Perbandingan Metode Problem Based Learning Dan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. V*, 224–240.